Pupitre du chronomètre mural (J.M.Geoffroy, A.Sellenet, A.Malraux)

PROGRAMMATION d'un match de HANDBALL:

Si, précédemment, le pupitre était utilisé dans ce sport :

Appuyer sur la touche **27** pour accéder à la programmation.
Ou appuyer simultanément sur **16** et **15** pour débuter un nouveau match de même catégorie.

Dans le cas contraire :

Appuyer 2 fois sur la touche **27** pour accéder au choix des sports, puis sélectionner le handball avec la touche **2** indiquée sur l'écran du pupitre.

Choisir le mode de chronométrage :
"Chronomètre compte" avec 0 ou "Chronomètre décompte" avec 9.

Choisir le mode d'affichage du chronomètre de jeu :
'Temps de période" avec 0 (le chronomètre est rechargé au début de chaque période).
"Cumul des temps" avec 9 (le chronomètre n'est pas remis à zéro au début de chaque période).

Choisir le temps restant avant le début du match :
Programmer les minutes avec les touches 0 à 9. Valider avec la touche **23.**

De la même manière, **programmer la durée des périodes de jeu**, la durée des temps morts et la durée des périodes de prolongation.

ATTENTION :

Pour les matchs de jeunes se déroulant en trois périodes, il faut programmer une prolongation en guise de troisième période et en programmer la durée.

DEROULEMENT DU MATCH :

En cours de match, annuler ou sélectionner le klaxon automatique de fin de période en appuyant simultanément sur **16** et **19** (signalé par la présence ou non de la lettre "k" sur l'écran du pupitre).

Lancer le chronomètre d'avant match en appuyant sur 18, Le klaxon se déclenche automatiquement lorsque le temps programmé est écoulé (si cette possibilité a été sélectionnée).

Note : il est possible à tout moment de **charger la 1ère période de jeu en appuyant sur 28.**

Lancer ensuite le chronomètre de jeu en appuyant sur 18.

Chaque appui sur la touche 18 permet, alternativement, d'arrêter ou de relancer le chronomètre.

Compter les points avec 10 ou 26, suivant le côté. Actionner le klaxon manuel avec 19.

A la fin de la période de jeu, le klaxon se déclenche automatiquement (si cette possibilité a été sélectionnée).

Le chronomètre continue ensuite à compter pour afficher la durée de repos, si désiré.
Sinon, **recharger une nouvelle période de jeu ou une période de prolongation avec 28.**

Note 1 : à la fin de la 2e™ période et à la fin de chaque période de prolongation, le chronomètre de repos ne se lance pas automatiquement ; appuyer sur la touche **18** pour lancer le chronométrage d'un temps de repos.

Note 2 : si le chronomètre n'a pas été arrêté suffisamment vite à la fin d'une période (le temps de repos est en cours), il est possible de revenir à la fin de la période de jeu en appuyant simultanément sur 16 et **18.**

Lorsqu'un temps mort est demandé, arrêter d'abord le chronomètre du match avec **18,** puis lancer le temps mort avec **17.**

Le nombre de temps morts demandés par chaque équipe est incrémenté en appuyant sur **10** ou sur 26 suivant le côté.

Le klaxon se déclenche automatiquement à la fin du temps mort (si cette possibilité a été sélectionnée).

Lancer un chronomètre d'exclusion avec **12, 13, 14, 22, 23** ou **24,** suivant le côté (au total, 3 exclusions maximum par équipe) : appuyer 1 fois ou 2 fois de suite sur la même touche pour choisir une exclusion de 2 ou 4 minutes.

Pour effectuer une correction,

Maintenir la touche 16 appuyée et :

Décompter les points avec les touches **10** ou **26,** suivant le côté.

Supprimer des chronomètres d'exdusion avec les touches **12, 13, 14, 22, 23** ou 24, suivant le côté.

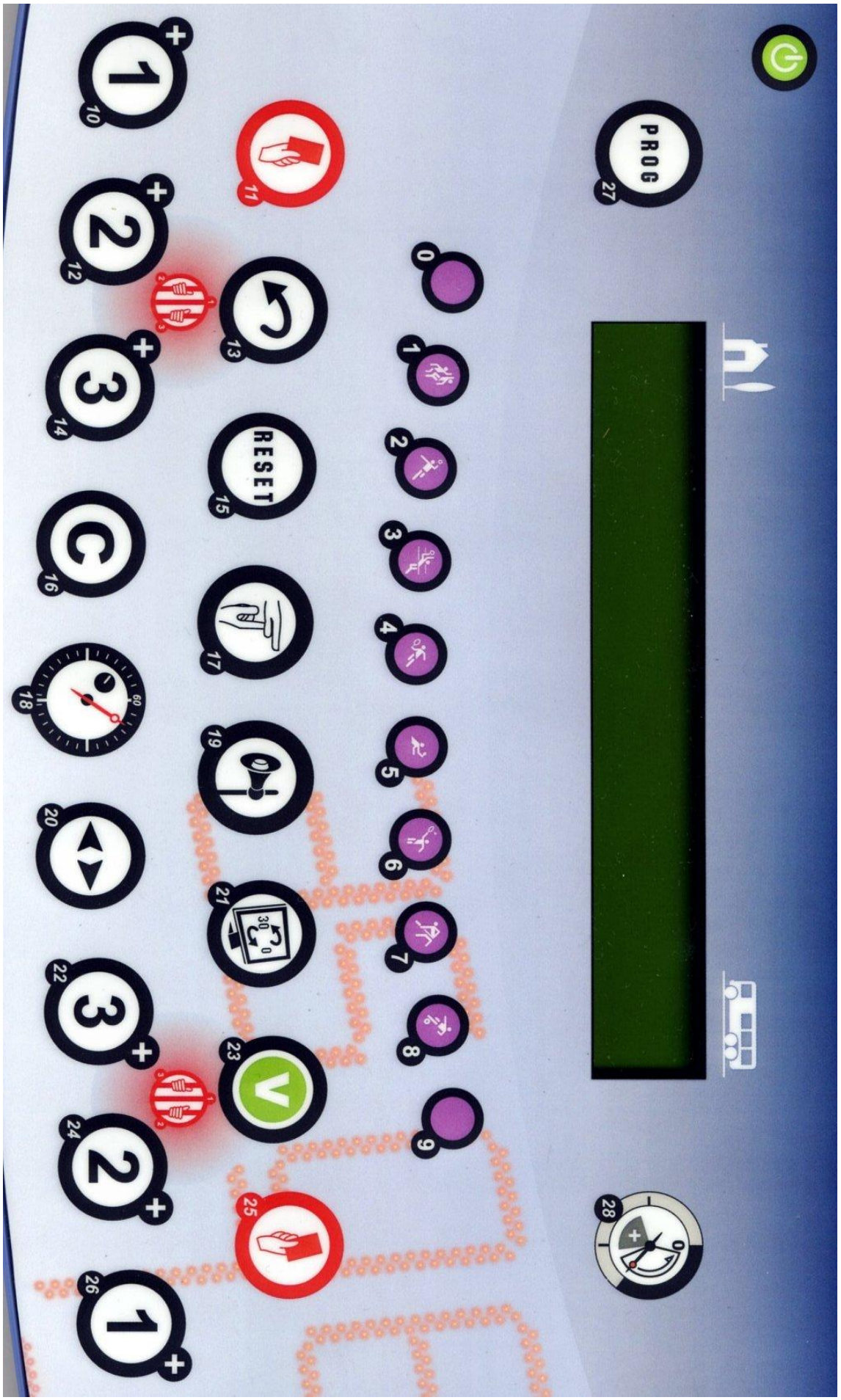
Corriger le numéro de période avec la touche **28.**

Corriger tous les chronomètres simultanément (une fois arrêtés) avec la touche **18,**

LE MATCH TERMINE :

Pour débuter un nouveau match, appuyer simultanément sur les touches 16 et **15** ("remise à zéro").

Pour modifier les temps programmés, appuyer simultanément sur les touches 16 et **15,** puis sur **27.**


PROG
RESET